## Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. • Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

## Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

**I numeri telefonici del Servizio Clienti (Customer Service No.) e dell'Assistenza Videogiochi POWERLINE si trovano sul retro di questo manuale.**



1 Player | Memory Card 1 block

SCES-00894



PREPARATI AD UN AVVENTURA EPICA IN CUI HERCULES COMBATTE ATTRAVERSO UNA SERIE DI LIVELLI AD AZIONI PREDEFINITE PER DIMOSTRARE DI ESSERE UN VERO EROE SULLA TERRA ED OTTENERE IL MERITATO POSTO TRA GLI DEI SULL OLIMPO. PERÒ, PRIMA DI AFFRONTARE IL PRIMO MOSTRO, HERCULES DOVRÀ CONVINCERE PHIL, IL SUO SUSCETTIBILE ALLENATORE, CHE HA CIÒ CHE SERVE PER INIZIARE UNA VERA AVVENTURA.

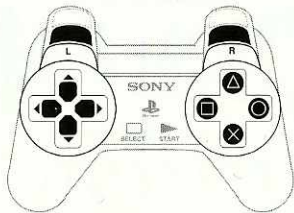
MA QUESTO È SOLO L INIZIO...

NELL INTENTO DI FERMARE HERCULES, ADE, TETRO SIGNORE DEGLI INFERI, HA INGAGGIATO IN SUO AIUTO I TITANI, CREATURE DELLE FORZE NATURALI DEL GHIACCIO, DEL VENTO, DELLA LAVA E DELLA ROCCIA, COSÌ COME UN BRANCO DI GRIFONI SPUTAFUOCO, DELLE ARPIE DAL BECCO AGUZZO ED UN PLOTONE DI GUERRIERI SCHELETRO. É MEGLIO CHE HERCULES AFFILI LA SUA SPADA ED USI TUTTA LA SUA FORZA ED ABILITÀ PER PROVARE DI ESSERE UN VERO EROE!

## ALLESTIMENTO

IMPOSTA LA PLAYSTATION™ COSÌ COME DESCRITTO NEL MANUALE ISTRUZIONI. INSERISCI IL DISCO DI DISNEY ACTION GAME DISNEY PRESENTA HERCULES E CHIUDI IL COPERCHIO VANO DISCO. ACCENDI LA PLAYSTATION™ CON IL TASTO ACCENSIONE. SI CONSIGLIA DI NON INSERIRE O RIMUOVERE PERIFERICHE O MEMORY CARD QUANDO IL SISTEMA È ACCESO. ASSICURATI CHE CI SIANO BLOCCHI LIBERI SUFFICIENTI SULLA MEMORY CARD PRIMA DI COMINCIARE A GIOCARE.

## COMANDI DI HERCULES

(LE CONFIGURAZIONI DEI TASTI SONO PREDEFINITE. VEDI OPTIONS (OPZIONI) PER RICONFIGURARE LE IMPOSTAZIONI A TUO PIACIMENTO).

**TASTI DIREZIONALI:**

**SINISTRA** SPOSTARE A SINISTRA

**DESTRA** SPOSTARE A DESTRA

**SU** SPOSTARE IN AVANTI (SPOSTARE SULLO SCHERMO)

**GIÙ** SPOSTARE INDIETRO/ABBASSARE

□ SPADA/LANCIA

✕ SALTO

○ PUGNO

△ SUPERPUGNO

**TASTO L1** SCORRERE OGGETTI SELEZIONATI

**TASTO R1** SCORRERE OGGETTI SELEZIONATI

## SALTARE

PREMI IL TASTO ✕ PER FAR SALTARE HERCULES. PREMI E TIENI PREMUTO IL TASTO ✕ PER AUMENTARE L'ELEVAZIONE DEL SALTO E ACCEDERE A LIVELLI PIÙ ALTI.

## SALTO CON RINCORSA

PREMI E TIENI PREMUTI I TASTI DIREZIONALI SINISTRA/DESTRA E POI PREMI IL TASTO ✕ PER ESEGUIRE UN SALTO CON RINCORSA.

## AZIONE SPADA

PREMI IL TASTO □ PER FAR SÌ CHE HERCULES ATTACCHI I NEMICI CON LA SPADA. PER ATTACCARE CON LA SPADA SALTANDO, PREMI IL TASTO ✕ PER SALTARE E MENTRE SEI IN ARIA, PREMI IL TASTO □.

## SFERRARE PUGNI

PREMI IL TASTO ○ PER SFERRARE UN PUGNO DOPPIO VELOCE. PREMI E TIENI PREMUTO IL TASTO ○ PER SFERRARE UNA SERIE DI COMBINAZIONI DI PUGNI. PER ESEGUIRE UN PUGNO CON SALTO, PREMI IL TASTO ✕ E MENTRE SEI IN ARIA, PREMI IL TASTO ○. PREMI E TIENI PREMUTO IL TASTO DIREZIONALE IN GIÙ E PREMI IL TASTO ○ PER UN MONTANTE. PER ESEGUIRE UN SUPERPUGNO ALLA HERCULES, PREMI E TIENI PREMUTO IL TASTO △ PER INIZIARE A CARICARE HERCULES: PIÙ A LUNGO L'ICONA FULMINE DI POTENZA SI RICARICA E PIÙ HERCULES DIVENTA POTENTE, FINO A QUANDO RAGGIUNGE IL MASSIMO ( MAXIMUM ) (INDICATO DAL SUONO DI UN CAMPANELLO). QUANDO SI TROVA AL LIVELLO DI MASSIMA FORZA, HERCULES PUÒ UTILIZZARE IL SUPERPUGNO PER DISTRUGGERE GLI OGGETTI SUL SUO CAMMINO. MA FAI ATTENZIONE! PIÙ TEMPO HERCULES IMPIEGA PER RICARICARSI, PIÙ DIVENTA VULNERABILE AGLI ATTACCHI.

## SBATTUTA A MEZZ ARIA (S.M.A.)

PREMI IL TASTO ✕ PER SALTARE E IL TASTO DIREZIONALE IN GIÙ MENTRE HERCULES È IN ARIA PER ESEGUIRE UNA SBATTUTA DA FAR TREMARE LA TERRA. CIÒ RIVELERÀ DELLE ZONE SEGRETE E RILASCERÀ GLI OGGETTI CIRCOSTANTI.

## OSCILLARE

PREMI E TIENI PREMUTI I TASTI DIREZIONALI SINISTRA/DESTRA E PREMI IL TASTO ✕ PER ESEGUIRE UN SALTO CON RINCORSA, SE INDIVIDUI UN'ASTA ADATTA ALLO SCOPO. UNA VOLTA AFFERRATA L'ASTA, INIZIERAI AD OSCILLARE. QUANDO SEI FERMO, PREMI IL TASTO ✕ PER SALTARE VERSO L'ASTA E PREMI I TASTI DIREZIONALI SINISTRA/DESTRA PER AFFERRARLA.

## RACCOGLIERE E TRASPORTARE OGGETTI

QUANDO HERCULES TROVA UN OGGETTO CHE PUÒ RACCOGLIERE E TRASPORTARE, PREMI I TASTI DIREZIONALI A SINISTRA O DESTRA PER RACCOGLIERLO. MENTRE TRASPORTA L'OGGETTO, HERCULES PUÒ SPOSTARSI A DESTRA O SINISTRA, MA CON TUTTO QUEL PESO, NON PUÒ MUOVERSI MOLTO VELOCEMENTE E DIVENTA PERCIÒ UN FACILE BERSAGLIO.

## LANCIARE OGGETTI

QUANDO HERCULES HA RACCOLTO UN OGGETTO, SPOSTALO NELLA POSIZIONE PER LANCIARLO PREMENDO E TENENDO PREMUTI I TASTI DIREZIONALI DESTRA/SINISTRA. ORA, USA I TASTI DIREZIONALI PER PUNTARE SUL LUOGO IN CUI VUOI LANCIARE L'OGGETTO, POI PREMI E TIENI PREMUTO IL TASTO □ PER LANCIARLO.

## AGGRAPPARSI ALLA ROCCIA

PREMI E TIENI PREMUTI I TASTI DIREZIONALI DESTRA/SINISTRA E PREMI IL TASTO ✕ PER SALTARE E AGGRAPPARTI ALLA ROCCIA.

## SELEZIONARE POTENZIATORI

SU ALCUNI LIVELLI, I DONI DEGLI DEI POSSONO ESSERE SELEZIONATI PREMENDO I TASTI L1 O R1 (VEDI SEZIONE PIÙ AVANTI). L'ICONA ROTANTE NELL'ANGOLO DESTRO DELLO SCHERMO, IN ALTO O IN BASSO (A SECONDA DEL LIVELLO IN CUI TI TROVI), MOSTRA QUALE DONO DEGLI DEI HERCULES STA UTILIZZANDO AL MOMENTO E QUANTA ENERGIA È RIMASTA SUL CONTATORE POSTO A DESTRA DELL'ICONA.

## SPADE POTENTI

SPECIALI SPADE POTENTI POSSONO ESSERE UTILIZZATE PREMENDO I TASTI L1 O R1 PER SELEZIONARE L'ARMA E POI IL TASTO □ PER CONFERMARE LA SELEZIONE. OGNI ICONA DELLA SPADA DONO DEGLI DEI CHE RIESCI A TROVARE, AUMENTA L'ENERGIA DELLA SPADA DI HERCULES E CIÒ GLI PERMETTE DI UTILIZZARE L'ARMA CONTRO I NEMICI PIÙ A LUNGO.

## AVVIO

UTILIZZA I TASTI DIREZIONALI PER EVIDENZIARE **START GAME (INIZIA PARTITA), PASSWORDS (PAROLE D'ORDINE), LOAD GAME (CARICA PARTITA)** O **OPTIONS** DAL MENU PRINCIPALE SULLA VIDEATA DI TESTA E POI PREMI IL TASTO ✕ PER SELEZIONARE.

## START GAME

COMINCIA UNA NUOVA PARTITA NEL CAMPO DI ADDESTRAMENTO IN CUI PHIL AIUTA HERCULES AD APPRENDERE LE ABILITÀ NECESSARIE PER GLI EROI.

## OPTIONS

ASSICURATI DI EFFETTUARE LE TUE SCELTE DA **OPTIONS** PRIMA DI INIZIARE A GIOCARE.

UTILIZZA I TASTI DIREZIONALI PER EVIDENZIARE **CONTROLLER (CONTROLLER), SOUND (SUONO), GAMEPLAY (DIFFICOLTÀ)** O **QUIT (ABBANDONA)** E PREMI IL TASTO ✕ PER SELEZIONARE. SU QUESTE VIDEATE, UTILIZZA IL TASTO △ PER RITORNARE AL MENU PRECEDENTE.

**CONTROLLER:** UTILIZZA I TASTI DIREZIONALI PER SELEZIONARE LA CONFIGURAZIONE DEL CONTROLLER CHE PREFERISCI.

**SOUND:** UTILIZZA I TASTI DIREZIONALI SU/GIÙ PER EVIDENZIARE **MUSIC (MUSICA)** E **SOUND EFFECTS (EFFETTI SONORI)** E I TASTI DIREZIONALI A SINISTRA O DESTRA PER MODIFICARE IL VOLUME. SELEZIONA **STEREO (STEREO)** O **MONO (MONO)** UTILIZZANDO SEMPRE I TASTI DIREZIONALI A SINISTRA O DESTRA.

**GAMEPLAY:** UTILIZZA I TASTI DIREZIONALI SU/GIÙ PER EVIDENZIARE NUMBER OF LIVES (NUMERO DI VITE) O DIFFICULTY LEVEL (LIVELLO DI DIFFICOLTÀ) **( BEGINNER - PRINCIPIANTE,**

**MEDIUM - MEDIO** O **HERCULEAN - ERCULEO).** UTILIZZA I TASTI DIREZIONALI SINISTRA/DESTRA PER CAMBIARE I VALORI DI OGNI OPZIONE. IMPORTANTE: POTRESTI INIZIARE UNA PARTITA IMPOSTATA SU **BEGINNER** , MA NON POTRAI TERMINARLA CON QUESTO LIVELLO DI DIFFICOLTÀ.

**QUIT (ABBANDONA):** ABBANDONA IL MENU **OPTIONS**.

## UTILIZZARE PAROLE D'ORDINE

SE HERCULES RIESCE A TROVARE I QUATTRO VASI DELLA PAROLA D ORDINE SEGRETA NEI LIVELLI SELEZIONATI, UNA VOLTA COMPLETATO IL LIVELLO, VERRÀ PRESENTATA UNA PAROLA D'ORDINE (SOTTO FORMA DI UNA SERIE DI IMMAGINI SULLA PARTE ANTERIORE DEI QUATTRO VASI). PER RITORNARE SUCCESSIVAMENTE ALLE TUE AVVENTURE, UTILIZZA I TASTI □ O ○ PER GIRARE I VASI E I TASTI DIREZIONALI SINISTRA/DESTRA PER CAMBIARLI (MEG TI AIUTERÀ A GIRARE I VASI). SELEZIONA L'IMMAGINE CORRETTA SU OGNI VASO E ASSICURATI CHE SIANO NELL ORDINE GIUSTO, COSÌ CHE COMBACINO CON LA PAROLA D ORDINE CHE HAI RICEVUTO. UNA VOLTA ORDINATA CORRETTAMENTE LA PAROLA D'ORDINE, PREMI IL TASTO AVVIO PER RICOMINCIARE L'AVVENTURA DALL'INIZIO DEL LIVELLO SUCCESSIVO.

## SAVE (SALVA) E LOAD (CARICA)

IMPORTANTE: PER SALVARE UNA PARTITA, DEVI AVERE UNA MEMORY CARD INSERITA NELL' INGRESSO MEMORY CARD 1. LA GARANZIA POTREBBE NON ESSERE VALIDA SE CON LA PLAYSTATION™ UTILIZZI UNA MEMORY CARD NON AUTORIZZATA. SI CONSIGLIA DI NON INSERIRE O RIMUOVERE PERIFERICHE O MEMORY CARD QUANDO IL SISTEMA È ACCESO. ASSICURATI CHE CI SIANO BLOCCHI LIBERI SUFFICIENTI SULLA MEMORY CARD PRIMA DI COMINCIARE A GIOCARE.

## SALVARE PARTITA

DOPO AVER TROVATO I QUATTRO VASI DELLA PAROLA D'ORDINE SEGRETA E AVER COMPLETATO IL LIVELLO, POTRAI SALVARE LA PARTITA, PREMENDO IL TASTO AVVIO.

## CARICARE PARTITA

SELEZIONA **LOAD GAME** DAL MENU PRINCIPALE E PREMI IL TASTO ✕ PER SELEZIONARE. AUTOMATICAMENTE, APPARIRÀ IL LIVELLO DELLA PARTITA CHE VUOI RICARICARE. PREMI IL TASTO ✕ PER CARICARLA.

## VIDEATA DI GIOCO

N. DI VITE

LIVELLO DELLA SALUTE

INDICATORE LIVELLO EROE

FULMINE DI POTENZA

DONO DEGLI DEI

**MONETE PICCOLE (ARGENTO):**
RACCOGLILE PER I PUNTI BONUS (ASSEGNATI ALLA FINE DEI LIVELLI).

**MONETE GRANDI (ORO):**
RACCOGLILE PER I PUNTI BONUS.

**BOTTIGLIE ERCULEE:**
RACCOGLILE PER RIPRISTINARE LA SALUTE.

**PUPAZZI DI HERCULES:**
RACCOGLILE PER AUMENTARE L'INDICATORE DEL LIVELLO EROE.

**H-E-R-C-U-L-E-S:**
RACCOGLI LE LETTERE CHE COMPONGONO IL NOME DI HERCULES NEI LIVELLI SELEZIONATI DELLA PARTITA PER OTTENERE UN BONUS **CONTINUE (CONTINUA).**

**VASO DELLA PAROLA D'ORDINE SEGRETA (VASO GRANDE):**
SE HERCULES TROVA TUTTI I QUATTRO VASI DELLA PAROLA D 'ORDINE SEGRETA, DOPO AVER TERMINATO IL LIVELLO, VERRÀ RIVELATA LA SEQUENZA DELLA PAROLA D'ORDINE CHE PUÒ ESSERE USATA SIA CON MEG NELLA SEZIONE **PASSWORD** SIA SULLA MEMORY CARD (VEDI **SAVING - SALVARE** E AND **LOADING - CARICARE)**).

**VASO DI HERCULES (VASO PICCOLO):**
RACCOGLILO PER OTTENERE UNA VITA EXTRA.

**SANDALI DI HERMES:**

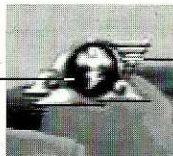
AUMENTANO IMMEDIATAMENTE LA VELOCITÀ DI HERCULES CONSENTENDOGLI DI DISTRUGGERE ALCUNE ROCCE E MASSI. ATTENZIONE: HERCULES NON PUÒ DISTRUGGERE TUTTO.

**INDICATORE LIVELLO DI HERMES:**

QUANDO HERCULES INCONTRA HERMES ALL INTERNO DI UN LIVELLO, IL SUO PROGRESSO VIENE SALVATO COME PUNTO DI PARTENZA. OGNI NUOVO TENTATIVO NEL LIVELLO INIZIERÀ DAL PUNTO IN CUI HERCULES HA VISTO PER L ULTIMA VOLTA HERMES.

**DAMIGELLE:**

SALVA LE DAMIGELLE DALL' ISOLA DI IDRA PER PROVARE A PHIL CHE MERITI DI DIVENTARE UN EROE (E ALLO STESSO TEMPO OTTENERE ALCUNI PUNTI EXTRA).

**DONI DEGLI DEI (POTENZIATORI)**

**ELMETTO DELL INVINCIBILITÀ:**

QUANDO VIENE SELEZIONATO, PROCURA INVINCIBILITÀ TEMPORANEA.

**SPADA SONICA:**

QUANDO VIENE SELEZIONATA E UTILIZZATA, COLPISCE BERSAGLI NEMICI A DISTANZA RAVVICINATA CON UN RAGGIO SONICO CIRCOLARE..

**SPADA LANCIASAETTE:**

QUANDO VIENE SELEZIONATA E UTILIZZATA, LANCIA SAETTE IN QUALSIASI DIREZIONE HERCULES STIA PUNTANDO.

**SPADA LANCIAFIAMME:**

QUANDO VIENE SELEZIONATA E UTILIZZATA, LANCIA PALLE DI FUOCO CHE VANNO A SCOVARE I NEMICI SULLO SCHERMO.

**IL MONDO DI HERCULES**

PRIMA DAMIGELLA IN PERICOLO: SULL 'ISOLA DI IDRA, HERCULES RICEVE DA PHIL LE ISTRUZIONI SU COME SVILUPPARE LE ABILITÀ NECESSARIE PER DIVENTARE UN VERO EROE. ACQUISISCI I POTENZIATORI O I DONI DEGLI DEI MAN MANO CHE AVANZI NEL LIVELLO. SPERIMENTA I DIVERSI TIPI DI SPADE POTENTI PER SUPERARE I VARI PUPAZZI MECCANICI DI ADDESTRAMENTO CHE INCONTRI SUL CAMPO DI PHIL. PHIL CONTROLLERÀ I TUOI PROGRESSI, TI DARÀ SUGGERIMENTI E TI PERMETTERÀ DI AVANZARE NEL LIVELLO QUANDO LE TUE ABILITÀ SI SARANNO SUFFICIENTEMENTE SVILUPPATE. ARRAMPICATI SULLE ROCCE, OSCILLA SULLE ASTE E AVANZA CON PASSO PESANTE PER ESPLORARE TOTALMENTE IL CAMPO DI ADDESTRAMENTO. FAI ATTENZIONE AGLI UCCELLI MECCANICI STIMFALIANI, AI PUPAZZI INATTESI E AGLI SQUALI SALTATORI CHE POSSONO APPARIRE SENZA AVVERTIMENTO.

**SFIDA DELL'EROE**

PHIL HA IDEATO LA SFIDA DI ADDESTRAMENTO FINALE IN MODO DA SPINGERE HERCULES A PROCEDERE CON SUCCESSO ATTRAVERSO UN PERCORSO INFIDO PIENO DI RISCHI E DI PERICOLI. ESEGUILO CON ABILITÀ E SARAI PRONTO AD AFFRONTARE LA GRANDE OLIVA. MA COMMETTI UN SOLO ERRORE E FINIRAI DALLE STELLE ALLE STALLE! RICORDATI DI SALVARE QUELLE DAMIGELLE PUPAZZO PER MIGLIORARE AL MASSIMO I TUOI RISULTATI!

**BOSCO DEL CENTAURO**

SULLA STRADA PER TEBE, HERCULES E PHIL SENTONO LE GRIDA DI UNA VERA DAMIGELLA IN DIFFICOLTA E SI RITROVANO IN UNA FORESTA ALQUANTO INOSPITALE. RACCOGLI E UTILIZZA LE ARMI A TUA DISPOSIZIONE, INCLUSO IL SUPERPUGNO E L S.M.A. PER SCOPRIRE ZONE NUOVE O NASCOSTE. NON AVER PAURA DI SEGUIRE DEI SENTIERI SULLO SFONDO PERCHÉ POTRAI SCOPRIRE DEI POTENZIATORI, DEI DONI DEGLI DEI E ALTRI NEMICI DA SCONFIGGERE. METTITI IN SALVO NELLA FORESTA DOVE NESSUS TI ASPETTA PER UNO SCONTRO FINALE FORMIDABILE .

**LA GRANDE OLIVA**

BENVENUTO A TEBE, NOTA COME LA GRANDE OLIVA. QUESTA È UNA CITTÀ CHE HA DAVVERO BISOGNO DI UN EROE. FATTI STRADA ABBATTENDO MALVIVENTI TEBANI, GUERRIERI SCHELETRO E IL POTENTE MINOTAURO (RICORDA CHE HERCULES PUÒ LANCIARE OGGETTI NELLO SFONDO). PROTEGGI I TEBANI DALLE ARPIE, USA L S.M.A. PER SCOPRIRE ZONE NASCOSTE E FAI ATTENZIONE AI FRAMMENTI DI EDIFICI CHE CADONO. DOPO TUTTO, TEBE NON VENNE COSTRUITA SEGUENDO LE NORME DI SICUREZZA ANTISISMICHE!

NEI LIVELLI SUCCESSIVI, FAI ATTENZIONE A IDRA, MEDUSA, I CICLOPI E IL VORTICE DI ANIME......BEH, NON POSSIAMO DIRTI TUTTO!

BUONA FORTUNA E CHE ZEUS SIA CON TE!